CARRERA ESPACIAL

En este juego se simula una carrera espacial a la conquista de lejanas galaxias tras un imaginario «cinturón planetario», utilizando nuestra computadora.
La figura 1 muestra la carta de navegación interestelar correspondiente a la transparencia que se utiliza en este juego de cálculo.
En el ángulo superior izquierdo puede verse un planeta llamado «PAR». En la parte inferior derecha existe otro denominado «IMPAR». El juego consiste en situarse cada jugador sobre uno de dichos «planetas» e intentar la conquista del otro. Para ello deberá desplazarse lentamente pero con seguridad a través de un «viaje interestelar» que, cruzará el «cinturón planetario», compuesto por la serie de círculos alineados sobre el eje que une imaginariamente los otros dos ángulos de la transparencia. El paso por cualquiera de los cinco círculos mayores del «cinturón planetario» (cuatro sobre casillas independientes y uno afectando a cuatro cuadros simultáneamente) determina cambios especiales en la ruta, como podrá comprobarse en las explicaciones que siguen.

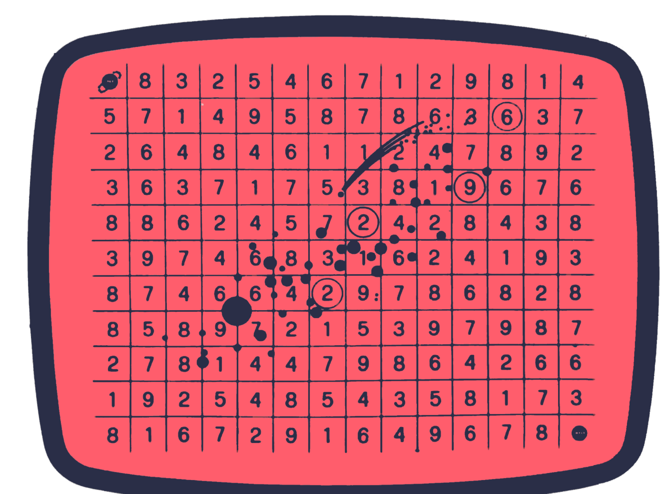
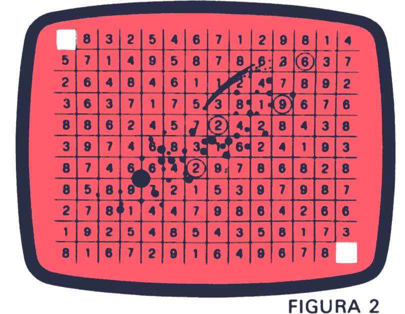
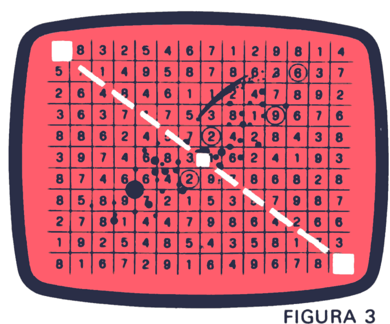
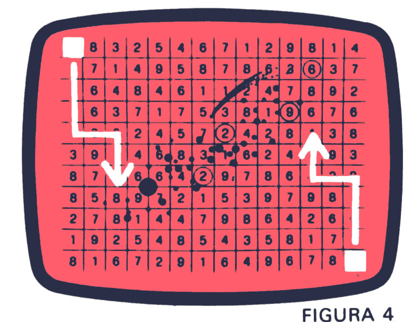
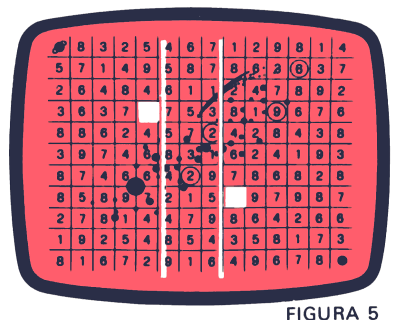


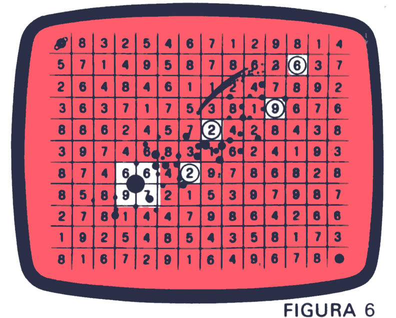
FIGURA 1


FIGURA 2


FIGURA 3


FIGURA 4


FIGURA 5


FIGURA 6

Preparación

1 Púlsese las teclas 1 y 3 de la «unidad central».
2. La VELOCIDAD deberá mantenerse a mínimo.
3. Colóquese sobre la pantalla del televisor la transparencia correspondientes a «CARRERA ESPACIAL».
4. Usando los controles de HORIZONTAL y VERTICAL, el jugador de la izquierda (jugador 1) va al planeta «PAR», y el de la derecha al planeta «IMPAR». (Figura 2.)

Iniciación del juego

Los jugadores establecen contacto «interestelar» (el «elemento móvil» se desplaza entre los «elementos luminosos» de los participantes) Para ello son activados los haces de luz, pulsando el botón de JUEGO y accionando los controles de TRAYECTORIA, de tal forma que se mantenga el «elemento móvil» en movimento constante entre ambos jugadores. (Figura 3.)

Los jugadores determinan quién mueve primero haciendo uso de una moneda. El jugador del planeta «IMPAR» trata de alcanzar el planeta «PAR» antes de que el del planeta «PAR» consiga llegar al planeta «IMPAR».
Si el jugador del planeta «IMPAR» comienza el juego, puede moverse únicamente hacia un cuadro «IMPAR». Si es el jugador del planeta «PAR» el que inicia el primer movimiento, debe moverse únicamente hacia un cuadro «PAR».
Los jugadorse pueden moverse únicamente un cuadro cada vez, sea en sentido vertical u horizontal pero nunca en diagonal, salvo en circunstancias especiales que se explican más adelante. (Figura 4.)

La regla a tener en cuenta para los sucesivos movimientos de juego, es la siguiente:
El jugador «PAR» puede moverse únicamente a un cuadro cuyo número se combine con el que ocupe el jugador «IMPAR», sumando entre ambos un número PAR. El jugador del planeta «IMPAR» puede moverse únicamente hacia un cuadro cuyo número, sumado al que en aquellos momentos ocupa el jugador «PAR», totalice un número IMPAR.

Ejemplo: Planeta «IMPAR» juega primero.

IMPAR = Se mueve al 3 (sube un cuadro)
PAR = Se mueve al 5 (ya que: 3+5=8 que es PAR)
IMPAR = Se mueve al 6 (5+6=11 que es IMPAR)
PAR = Se mueve al 2 (6+2= 8 que es PAR)
Etc., etc.

NOTA. Cada jugador debe calcular el total antes de moverse. Puede establecerse un tiempo máximo para efectuar el cálculo (puede ser de 10 segundos, 20 segundos, etc., según las posibilidades o agilidad mental de los jugadores) En caso de no efectuar el cálculo dentro del tiempo establecido, pierde un turno.
Los jugadores usan el control TRAYECTORIA para seguir manteniendo el contacto interestelar Si el jugador que tiene el control del haz interestelar pierde contacto debe retroceder un espacio y su oponente recibe un tanto en diagonal, bueno en cualquier momento del juego. Usando el botón de JUEGO se reactiva nuevamente el haz.

Una vez los jugadores están dentro de cualquier grupo de columnas verticales en que únicamente exista una separación de tres cuadros, el contacto interestelar queda sometido a la infranqueable barrera de trayectoria casi vertical y se permite que el haz desaparezca. (Figura 5.)

A efectos del juego, la desaparición del haz no supone modificación alguna, aparte la posibilidad de obtener el tanto en diagonal cuando el oponente perdía el contacto interestelar
Cuando un jugador pasa a través del «Cinturón Planetario» (los círculos existentes en el eje imaginario que cruza la carta de navegación interestelar) de la figura 6, le corresponde una tirada extra en cualquier sentido; incluso en diagonal. Tal posibilidad afecta únicamente a las ocho casillas (cuatro independientes y cuatro agrupadas) que están directamente relacionadas con los cinco círculos o planetas existentes en dicho «Cinturón Planetario».
Los jugadores no pueden ocupar un mismo cuadro simultáneamente. El primer participante que alcance el planeta de su oponente, gana el juego.

Variación del juego

Usese la luz interestelar como temporizador para el juego. Cada jugador debe anunciar su movimiento dentro de cuatro trayectorias del «elemento luminoso» como máximo; en caso contrario pierde su turno. Todos los demás procedimientos del juego permanecen inalterados como se ha dicho anteriormente.